EXODUS

3010 : THE FIRST CHAPTER

EXODUS 3010

Wir bedanken uns bei Ihnen für den Kauf dieses Science-Fiction-Strategie-Adventures!
Studieren Sie bitte vor dem Spielen diese Anleitung ganz genau, damitSie über alle Einzelheiten dieses Games genau informiert sind!Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß und wochenlanges Vergnügen mit EXODUS 3010!

Ladeinstruktionen

Amiga : Legen Sie die Exodus 3010-Diskette in das interne Laufwerk Ihres Amigas. Nach kurzer Ladezeit erscheint der Vorspann des Spieles. Per Knopfdruck des Joystick- oder Mousebuttons können Sie nun das Spiel beginnen. In seltenen Fällen kann es passieren, daß das Programm nicht weiterlädt. Das liegt dann oftmals daran, daß Sie zuerst Ihre Harddisk ausschalten müssen.

Einführung

'Exodus 3010' ist ein Strategiespiel mit zahlreichen Actionelementen.Es besteht aus zwei grundsätzlichen Teilen. Zum einen können Sie imMutterraumschiff nach Belieben schalten und walten, während Sie zum anderenmit Ihren Piloten ins All fliegen können, um dort aktiv in das Geschehen einzugreifen.Das Spiel paßt sich, wegen dem enormen Speicherbedarf, automatisch dervorliegenden Speicherkonfiguration an, d.h., daß Sie mit einem Amiga ohneSpeichererweiterung manchmal Ladezeiten in Kauf nehmen müssen. Bei einemAmiga mit 1MB Speicher fällt schon einen Großteil der Ladezeiten weg.Falls Sie mindestens 1.5 MB besitzen, können Sie nach dem Booten dieDiskette aus dem Laufwerk nehmen, da nicht mehr nachgeladen werden muß (siehe Load- und Save-Funktion).

Story

Er legte seine Kleidung ab und verstaute Sie in der dafür vorgesehenen Kiste. Dann stieg er in seinen Sarg. Immer noch durchflutete das Gefühl von Stolz seinen ganzen Körper. Er war ausgewählt worden ! Dievielen Tests und Prüfungen waren also doch nicht umsonst gewesen !Er sollte das riesige Raumschiff sicher zum neuen Heimatplaneten führen.Natürlich

mußte er zunächst wie alle anderen an das Lebenserhaltungssystemangeschlossen werden. Eine solch lange Reise würde kein Mensch überleben. Der Bordcomputer war programmiert worden, ihn bei dengeringsten Unregelmäßigkeiten aufzuwecken.
Er legte sich in eine bequemere Position und zog sich vorsichtig den Schlafhelm über den Kopf. Langsam legten sich einige Senoren auf seine Schläfen, um das individuelle Muster seiner Gehirnströme zu analysieren. Direkt über seinen Augen leuchtete ein dumpfes grünes Licht auf. Ersagte: "Alles Ok!".
Der Sargdeckel senkte sich langsam herab und schloß sich mit einem kleinen Ruck. Eine galertartige Masse begann in den Sarg hineinzuquellen. Er war luftdicht von seiner Außenwelt abgeschnitten.
Möglicherweise mußte er einige Jahrhunderte in dieser Position verbringen. Plötzlich blitzte ein gelbes Licht auf und anstatt reiner Luftbegann ein Gas, das mit der Schlafdroge versetzt war, aus seiner Atemmaskeauszutreten. Dieses Gas hatte einen ätzenden und beißenden Geruch. Esbrannte ihm in den Lungen. Verzweifelt versuchte er nicht zu atmen - doch das Lebenserhaltungssystem hatte schon die völlige Kontrolle über seine Körperfunktionen übernommen. Ruhig und gleichmäßig atmete er weiter. Panik überkam ihn. Das Gas brannte wie die Hölle. Es fraß sich in seine Lungen. Er wollte schreien. Das Gas w¸rde sein Tod sein. Es würde ihn von innen heraus zerstören, ihn zerfressen, ihn verbrennen. Unaufhaltsam quoll weiter das Gas aus seiner Atemmaske. Langsam spürte er die Wirkung in seinem gesamten Körper. Seine Gedanken wurden immer träger. Gleich würde er nicht mehr wissen, wer er war und was er wollte. Er spürte, gleich würde er einelebende Hülle sein, ohne Willen und Verstand. Eine unbestimmte Furcht überkam ihn. Dunkel erinnerte er sich an die Worte der Forscher: "Allesist hundertprozentig sicher." Er schenkte diesen Worten keinen Glaubenmehr. Zu oft hatten Sie schon behauptet, alles wäre hundertprozentigsicher. Und zu oft schon war genau das eingetreten, was die Forscher völlig ausgeschlossen hatten. Sie waren schließlich schuld daran, daß die Menschheit nun die Erde verlassen mußten, oder waren es die Politiker ?Seine Gedanken wurden immer verworrener. Ihm wurde schwarz vor Augen. Ein Ächzen ging durch das gesamte Raumschiff als

der gewaltige Antriebdes Sternenkreuzers gezündet wurde.
Er merkte es nicht. Er war bewußtlos.
Die Ewigkeit hatte für ihn begonnen. Die Beschleunigung erhöhte sich auf 7 g. Die Körper der Schläfer nahmen dadurch keinen Schaden. Die galertartigeMasse war erstarrt und bildete einen leicht federnden Schutzmantel. Es war ein ausgeklügeltes System. Die Forscher hatten ganze Arbeit geleiste, trotzdes Zeitdrucks. Sie hatten ein riesiges Sternschiff, die 'Starlight', geschaffen, das mit eigenen Produktionsanlagen ausgerüstet war, ein eigenesLabor hatte und in der Lage war ca. 3.000.000.000 Menschen zu transportieren.Unerbittlich zog das Schiff weiter auf seiner vorherberechneten Bahn, mitseiner Fracht, die aus Unmengen von lebenden Leichen bestand und diealle, wenn auch unbewußt, höllische Qualen litten, die das Gas verursachte.Die Menschen reisten in Spezialboxen, die an das Lebenserhaltungssystemdes Schiffes angeschlossen waren. Diese Boxen wurden aufgrund ihrer Form'die Särge' genannt, obwohl diese Bezeichnung unlogisch war, dadie Boxen natürlich nicht dazu da waren, einen Leichnam aufzunehmen, sondern dafür konstruirt waren, einen Körper über eine riesige Zeitspanne hinwegam Leben zu erhalten...
Er wachte auf und sah den Sargdeckel lautlos zurückgleiten. Das Gel war aus dem Sarg geleitet worden. Das Band mit seinen Erinnerungen mußte ihm unmittelbar vorher wieder eingespielt worden sein. Er spürte einleichtes Brennen in seinen Lungenflügeln - die Nachwirkungen des Gases.Immer noch war er benommen. Er wußte nicht genau wo er sich befand.Nur langsam verarbeitete sein Gehirn die wiedergewonnenen Erinnerungen.Er bemerkte ein blinkendes rotes Licht direkt über seinem Gesicht. Sein Gehirn verarbeitete diese Information nicht sofort. Plötzlich wußte er, was vor sich ging. Er sprang aus dem Sarg, holte das Kleiderbündel, das nach dem Erwachen automatisch für ihn bereitstand und stürzte zum Hauptkontrollzentrum des Schiffes. Er setzte sich vorden Bildschirm des Bordcomputers. Es waren Radiowellen entdeckt worden!Sie kamen also durch bewohnte Gebiete ! Nun lag es an ihm, die 'Starlight'mit viel Intelligenz und mit großem Einsatz durch die möglichen Gefahrenzum Ziel zu bringen...

Hauptmenu
Wenn das Spiel gestartet wurde, befinden Sie sich im Hauptkontrollzentrumdes Raumschiffes. Von hier aus können Sie die nähere Umgebung des Raumschiffes sehen, mit Aliens kommunizieren und in alle Bereiche desSchiffes gelangen.

Am unteren Ende des Screens befindet sich ein Window, in dem wichtige Mitteilungen angezeigt werden. Dieses Window wird seine Position aufdem Screen nie verändern, auch wenn Sie sich nicht im Hauptkontrollzentrumdes Raumschiffes befinden. Wenn Sie mit der linken Maustaste in dieses Window klicken, so können Sie die Pfeile, die Sie auf die Funksprüchehin weisen, ab- bzw. anschalten.

In der linken oberen Ecke des Screens sehen Sie den Radar, der die nähere Umgebung des Raumschiffes auf Objekte absucht. Ein lokalisiertes Objektist, falls keine feindlichen Aktivitäten festgestellt werden, ein weißer Punkt. Falls das Objekt angreift, wird es rot gezeichnet (die Projektile,die von den Aliens abgeschoßen werden, sind weiß). Angreifende Aliensfliegen auf einem sehr engen Orbit um das Mutterraumschiff.
Außerdem blinkt die Mitteilung 'Object attacks'.

Wenn das Objekt den Radarbereich verläßt, wird es grün gezeichnet und die Mitteilung 'Object leaves' blinkt.

Si können natürlich auch mit den Aliens kommunizieren, die dann rot und grün blinken. Wie die Kommunikation genau abläuft, erfahren Sie bei der Erläuterung des 'Funkspruch'-Gadgets.

Wenn ein Objekt im Radarbereich lokalisiert wird und es zur Kommunikationbereit ist, blinkt im Radar die Mitteilung 'Communication possible'.
Falls das Objekt mit der Kommunikation beginnen will, blinkt im Radarbereich die Mitteilung 'Communication desired'.

Wenn Sie den Mauscursor in das Radarwindow bewegen, wird das Objekt, dasdem Mauscursor am nächsten ist, markiert. Um nun ein Objekt zu selektieren, klicken sie einfach im Radarwindow auf die linke Maustaste. Das markierte Objekt wird nun ausgewählt. Sie erhalten im rechten oberen Window diegrafische Darstellung des Objektes, falls der Hauptcomputer ein Archivbildgespeichert hat. Zusätzlich erscheint im Textwindow die Analyse des Computers bezüglich der Rasse, der Raumschiffe, des Verhaltens, der Anzahlder Objekte, etc.

Die grafischen Daten werden im Window in der rechten, oberen Ecke gezeigt.Das Objekt wird in das Window hineingesprüht. Wenn Sie jedoch nicht abwartenwollen, bis das Objekt vollständig aufgebaut wurde, klicken Sie einfach mitder linken Maustaste in das Window - das Objekt wird sofort vollständig gezeigt.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Window, so erhalten Sie eineSternenkarte. Die Sternenkarte zeigt alle Planeten, die auf der Reisepassiert werden. Wenn die Karte vollständig aufgebaut ist, so wird dieaktuelle Position des Mutterraumschiffes markiert, wenn sich der Mauscursorinnerhalb des Windows befindet. Sie können also Ihre Reise immermitverfolgen.

Das Textwindow in der rechten unteren Ecke des Screens erklärt sicheigentlich von selbst. Hier spielt sich hauptsächlich die Kommunikation mitden Aliens ab. Wenn Sie ein Objekt angeklickt haben, erhalten Sie hier, wieoben schon erwähnt, Informationen bezüglich Rasse, Raumschiffe, Verhaltender Aliens, Anzahl der verschiedenen Raumschiffe, Objekte, die der Computerentdeckt hat, etc.

Links neben dem Textwindow sehen Sie folgenden Gadgets:
- Piloten
- Maschine
- Labor
- Produkte
- Ausrüstung

- Funkspruch
- Laden
- Speichern

Diese Gadgets werden nun im einzeln erläutert.

'Piloten'-Gadget

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Gadget klicken, verschwindendie Windows des Hauptmenues und Sie gelangen in das Pilotenmenue, welchesweiter unten ausführlich beschrieben wird.

'Maschine'-Gadget

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Gadget klicken, verschwindendie Windows des Hauptmenues und Sie gelangen in den Maschinenraum des Raumschiffes, welcher weiter unten ausführlich beschrieben wird.

'Labor'-Gadget

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Gadget klicken, verschwindendie Windows des Hauptmenues und Sie gelangen in das Labor des Raumschiffes, welches weiter unten ausführlich beschrieben wird.

'Produkte'-Gadget

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Gadget klicken, verschwindendie Windows des Hauptmenues und Sie gelangen in die Produktionsabteilung des Raumschiffes, welche weiter unten ausführlich beschrieben wird.

'Ausrüstung'-Gadget

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Gadget klicken,

verschwinden die Windows des Hauptmenues und Sie gelangen in den Hangar des Raumschiffes,welcher weiter unten ausführlich beschrieben wird.

'Funkspruch'-Gadget

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Gadget klicken, können Sie mitden Aliens bzw. Objekten kommunizieren. Wenn Sie ein Objekt angewählt haben, das zur Kommunikation bereit ist, aber nicht selbst damit beginnen will('Communication possible' blinkt), bekommen Sie einige Funksprüche zur Auswahl,die Sie nun an das Objekt senden können. Die Funksprüche werden untereinanderim Textwindow aufgelistet und können dort mit der Maus ausgewählt werden. Fahren Sie hierzu mit der Maus über das Textwindow - die einzelnen Funksprüche werden dann je nach Mausposition hervorgehoben. Klicken Sie aufden aktuellen Funkspruch, so wird dieser gesendet. Das Objekt wird nun denFunkspruch empfangen und darauf antworten. Wenn Sie die Antwort desAliens gelesen haben, so können Sie die Kommunikation fortsetzen, indem Siewieder auf das 'Funkspruch'-Gadget klicken. Auf diese Art und Weise vollziehtsich die Kommunikation.
Wenn das Objekt mit der Kommunikation beginnen will ('Communicationdesired' blinkt), wartet es, bis Sie auf das 'Funkspruch'-Gadget geklickthaben, um seine Mitteilung dann an das Raumschiff zu senden.

Der Computer kann zu Objekten, die das Raumschiff angreifen oder den Radarbereich verlassen, keine Verbindung herstellen. Seien Sie alsovorsichtig - wenn Sie ein Alien verärgert haben und der Sie daraufhinangreift, werden Sie um einen Kampf nicht herumkommen.

'Laden'- bzw. 'Speichern'-Gadget

Die Laden- bzw. Speichern-Funktion erklärt sich von selbst. KlickenSie auf das entsprechende Gadget, um den Spielstand zu laden bzw. zuspeichern. Die entsprechende Funktion wird jeweils nach einer

Sicherheitsabfrage ausgeführt. Um den Spielstand von 'Exodus 3010'm abzuspeichern, müssen Sie eine leere Diskette benutzen.Wenn Sie mindestens 1.5 MB Speicherplatz besitzen, können Sie die'EXODUS 3010'-Diskette aus dem Drive nehmen und Ihre Spielstanddiskette einlegen - das Spiel befindet sich vollständig im Speicher und lädt nichtmehr nach.

Pilotenmenu

Aus den vielen Menschen, die in dem Raumschiff transportiert werden, wurdenvor dem Flug die ausgesucht, die eine besonders hohe Intelligenz haben. Diese Menschen werden Ihnen nun helfen, das Mutterraumschiff zu verteidigen. Insgesamt stehen Ihnen anfangs 46 Menschen zur Verfügung, die im folgendenals 'Piloten' bezeichnet werden. Diese Piloten werden in dem Window mit der überschrift 'Verfügbare Piloten' in Form von Balken, die Ihre Intelligenz repräsentieren, angezeigt. Sie können mit der linken Maustaste die Balkender Piloten anklicken und bekommen daraufhin deren individuelleIntelligenzkurve in dem kleinen Window am unteren Ende des Screens('Intelligenz') angezeigt. Desweiteren bekommen Sie in dem rechten oberen Window ('Pilot') auch den schlafenden bzw. wachen Piloten in Form eines Archivbildes gezeigt. Falls dieses Bild eine Blautönung hat, schläft der Pilot noch und muß aufgeweckt werden, um das Raumschiff mit seinenindividuellen Fähigkeiten zu verteidigen.

In der Mitte des Screens sehen Sie die Bänder, die zur Kombination mit denschlafenden Piloten herangezogen werden können. Insgesamt stehen Ihnen amAnfang 120 Bänder zur Verfügung. Jedes Band setzt sich aus vier Attributenzusammen - Flugverhalten, Kampfverhalten, Aggression und Mut. Dies Attribute beeinflussen maßgeblich das Verhalten der Piloten im Kampf. Das Flugverhalten bestimmt z.B., wie schnell der Pilot einen Gegner ins Zielkreuz bekommt, wie gut ihm gewagte Flugmanöver gelingen oder wie guter einem angreifenden Gegner ausweichen kann. Das Kampfverhalten bestimmt hauptsächlich, wie schnell der Pilot bestimmte Situationen analysiertund wie geschickt oder ungeschickt er

darauf reagiert. Auch wird vondiesem Wert beeinflußt, wie gut der Pilot mit Waffensystemen umgehen kannund wie sinnvoll er diese einzusetzen weiß.
Der Aggressions-Wert bestimmt hauptsächlich, wie oft der Pilot zu flüchten versucht, oder ob er gegnerische Treffer völlig ignoriert. Der Mut-Wert beinflußt, wie lange der Pilot flüchtet, oder wie nahe er an ein Gegnerisches Raumschiff heranfliegt. Auch flüchtet ein sehr mutiger Pilotsehr viel später mit einer Fluchtkapsel, als ein feiger Pilot. Ist einPilot nicht sehr mutig, so kann es auch passieren, daß er während desKampfes panische Angst bekommt und nicht mehr richtig auf verschiedeneSituationen reagiert. Anders als beim Flug- und Kampfverhalten ist esnicht immer von Vorteil, wenn der Pilot sehr mutig oder sehr aggressiv ist.

Wenn Sie in das Pilotenmmenue gekommen sind, werden die Attribute der Bänder zu einem Durchschnittswert zusammengefaßt und in Form von Balken im'Band-Window' angezeigt.

Sie können nun mit Hilfe der Gadgets oberhalb dieses Windows, die Darstellung der Bänder ändern. Wenn Sie z.B. nur das Attribut 'Flugverhalten' sehen möchten, klicken Sie auf das 'Flug'(-verhalten)-Gadget. Nun werden alle Bänder nur nach diesem Attribut angezeigt. Genauso können Sie auch die Bänder nach den anderen drei Attributen anzeigen lassen:

Flug(-verhalten)	(rot)
Kampf(-verhalten)	(grün)
Aggr.(-ession)	(lila)
Mut	(blau)

Die Farbangaben in Klammern werden den Attributen zugeordnet, damit man sieim Band-Window und in den Graphen unterscheiden kann. Wenn Sie wieder auf die Durchschnittsanzeige der Attributwerte schalten wollen, klicken Sie einfachauf das (Durch-) 'Schnitt'-Gadget.

Klicken Sie nun irgendeinen Piloten im Pilotenwindow an - der Balken

ändert seine Farbe von dunkelblau auf hellblau; er ist nun angewählt. Desweiteren sehen Sie sein Archivbild im 'Pilot'-Window - er hat nocheine Blautönung, da er noch eingefroren ist. Im 'Intelligenz'-Windowsehen Sie die Darstellung seiner Intelligenz als Zeit/Intelligenz-Diagramm.

Klicken Sie nun irgendein Band im 'Band'-Window an, um den schlafenden Piloten neue Fähigkeiten zu geben. Sobald Sie auf ein Band geklickt haben,wird dies ebenfalls von seiner dunklen Farbe (je nach Wahl derAttributanzeige) in eine sehr helle Farbe wechseln - es wurde nun mit dem Piloten kombiniert (dies ist natürlich noch keine entgültige Entscheidung; Sie können den Piloten noch mit anderen unbenutzten Bändern kombinieren, bevor Sie ihn wirklich auftauen). Nun sehen Sie neben der Intelligenzkurvedes Piloten die individuellen Zeit/Attributs-Diagramme des Bandes. JedesAttribut des Bandes hat eine andere Kurve.

Nun wird die Intelligenz mit jedem Attribut des Bandes kombiniert und zueinem endgültigen Attributswert speziell für diesen Piloten ausgerechnet. Diese Endwerte der Attribute werden als eine Gerade im 'Resultat'-Windowangezeigt. Sie können die Werte dort an der Attributsachse (y-Achse)oder aber im Textwindow als Zahlenwerte ablesen. Auch dort stehen die Farben, die den Attributen zugeordnet werden.

Wenn Sie der Meinung sind, eine brauchbare Kombination für Ihre Zweckegefunden zu haben, klicken Sie einfach auf das (Auf-)'Tauen'-Gadget und der Pilot wird aufgetaut. Es können nur maximal 10 Pilotengleichzeitig aufgetaut sein, da sonst die Lebenserhaltungssysteme überlastet wären. Doch Sie können natürlich, falls Sie an diese Grenze stoßen sollten, die Piloten wieder einfrieren und andere dafür auftauen. Doch zurück zum (Auf-)'Tauen'-Gadget. Wenn Sie den Piloten aufgetaut haben, wird sein Bild eine normale Farbe annehmen und die Balken, die den Piloten bzw. das Band repräsentieren, werden eine mittelhelle Farbe bekommen. Dies können Sie natürlich nur sehen, wenn Sie den Piloten bzw. das Band nicht mehr angewählt haben (da es sonst als angewählt

gekennzeichnet ist).

Wenn Sie einen Piloten einfrieren wollen, müssen Sie zuerst einenbereits aufgetauten Piloten anwählen und dann auf das (Ein-)'Frieren'-Gadget klicken.

Nun bleibt eigentlich nur noch das (Ver-)'Besser'(-ung)-Gadget zu erklären. Wenn die aufgetauten Piloten in ein Kampfraumschiff des Mutterraumschiffes gesetzt (dies geschieht im Hangar) und ins All geschickt werden, verbessern sich Ihre Fähigkeiten, da Sie Erfahrung hinzugewinnen. Dieser Zugewinn spiegelt sich in verbesserten Attributswerten wieder. Ebenso wieSie sich z.B. die Aggression des Piloten als einzelnes Attribut anschauen können, so können Sie sich auch die Verbesserung der Bänder ansehen. Klicken Sie hierzu einfach auf das (Ver-)'Besser'(-ung)-Gadget. Am Anfang werden Sie logischerweise noch keine Balken sehen, da keiner der Piloten die Bänder bis jetzt verbessert hat. Die Aggressivität des Bandes nimmt beieinem Erfahrungszuwachs nicht, der Mut nur bis zu einem bestimmten Grad zu.

Achtung: die Piloten sind im Kampf usw. sehr selbständig und intelligent!

Mit dem 'Exit'-Gadget gelangen Sie wieder in das Hauptkontrollzentrum.

Maschinenraum

Das Raumschiff wird von einer riesigen Maschine angetrieben, die alleFunktionen überwacht und steuert. Viele Maschinenteile können auf der langen Reise beschädigt werden (sei es durch Verschleiß, Angriffe der Aliens, Zusammenstöße mit Objekten, oder durch die Aliens selbst). Im Maschinenraum haben Sie die Möglichkeit, den Zustand der Maschinenteile zu überwachen und diese, falls notwendig, zu reparieren.

In der linken oberen Ecke des Screens sehen Sie in einem Window dieMaschine. Es gibt insgesamt 13 bewegliche Maschinenteile, die eine Funktion ausführen. Eben diese Maschinenteile können ausfallen. Aus

diesem Grund sollten Sie sich alle Teile am Anfang genau anschauen. Wenn Sie auf ein Maschinenteil klicken, wird dieses markiert und Sieerhalten im Textwindow am unteren Ende des Screens eine genaue Beschreibung des Maschinenteils sowie einen Statusbericht.

An der rechten Seite des Screens befindet sich ein Window, in dem Sie alle Stoffe, die Sie augenblicklich kennen, sehen können. Dieses Window istein Scrollwindow, wie es im Labor und auch im Produktionsmenu auftaucht.Die Funktionsweise eines solchen Scrollwindows wird weiter untenbeschreiben. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste einen Rohstoffan, um eine Kurzbeschreibung dieses Stoffes zu erhalten. Wenn Sie mit demeben angewählten Rohstoff ein Maschinenteil reparieren wollen, klicken Sieeinfach auf das 'Reparieren'-Gadget. Wenn Sie das Maschinenteil mit diesemRohstoff reparieren können und genügend Einheiten des Stoffes besitzen, kanndas Maschinenteil repariert werden.

Im Maschinenraum können Sie auch das genaue Energielevel ablesen. Sehen Siesich in aller Ruhe die Maschinenteile durch - Sie werden die Anzeige schonfinden. Sie werden aber auch durch das Mitteilungswindow immer auf demneuesten Stand gehalten, was den Energielevel anbetrifft.

Wenn Sie auf das 'Exit'-Gadget klicken gelangen Sie wieder in dasHauptkontrollzentrum des Raumschiffes.

Scrollwindow

Auf der langen Reise mit dem Raumschiff werden Sie vielen Aliens begegnen, die mit Ihnen handeln wollen. Sie werden Rohstoffe und Produkte erhandelnund vielleicht auch verlieren. Sie werden möglicherweise Baupläne für neue Waffen oder ähnliches erhalten, die Sie im Labor ausprobieren können undeventuell, wenn Sie genügend Rohstoffe besitzen, auch herstellen können. Eben diese Rohstoffe bzw. Produkte werden in den sogenannten Scrollwindows dargestellt. Aufgrund der riesigen Anzahl der Rohstoffe bzw. Produkte können nicht alle auf einem Bildschirm gezeigt werden. Aus diesem Grund wurden die Windows

in einzelnen Spalten unterteilt, die alle voneinander unabhängig verschoben werden können. Auf diese Art und Weise können alle Rohstoffe bzw. Produkte in einem relativ kleinen Window dargestellt werden. Allediese Rohstoffe bzw. Produkte werden in kleinen Window gezeigt, anderen unteren Ende noch verschiedene Fakten abzulesen sind. Bei denRohstoffen steht am unteren Ende dieses Windows die Anzahl und die Einheit des Stoffes. Bei den Produkten steht dort an der linken Seitedie Anzahl der Aufträge für dieses Produkt und an der rechten Seite dievorhandene Anzahl des Prdouktes.

Wenn Sie die Windows mit den Rohstoffen bzw. Produkten verschieben wollen, bewegen Sie einfach den Mauscursor auf die entsprechende Scrollspalte, die Sie bewegen möchten. Wenn Sie nun die rechte Maustaste drücken, scrollt die Spalte entweder nach oben oder nach unten. In welche der beiden Richtungen sich die Spalte bewegt, bestimmen Sie durch diePosition des Mauscursors innerhalb des Windows. Wenn Sie sich mit demMauscursor in der oberen Hälfte des Windows befinden, scrollt die Spaltenach oben - wenn Sie sich in der unteren Hälfte des Windows befindenscrollt die Spalte nach unten. Die Spalte scrollt solange, bis Sie dierechte Maustaste losgelassen oder die obere oder untere Grenze der Spalte erreicht haben.

Labor

Das Raumschiff hat ein eigenes Labor, in dem Sie die Rohstoffe, die Sie bereits besitzen, von Aliens erhandelt oder im Kampf erbeutet haben, mit anderen kombinieren können. Auf diese Art und Weise können Sie neue Produkte erhalten, die Sie im Produktionsmenue produzieren können.

Auf der linken Seite des Screens sehen Sie ein Window, in dem alle zu diesem Zeitpunkt bekannten Rohstoffe angezeigt werden. Dieses Window ist ein Scrollwindow, wie es auch im Maschinenraum und im Produktionsmenue auftaucht. Wie Sie die Spalten in diesem Window verschieben können, wurdebereits oben beschrieben ('Scrollwindow'). Wenn Sie einen dieser Rohstoffemit der linken Maustaste anklicken,

erhalten Sie eine genaue Beschreibungdieses Stoffes. Sie sollten sich am Anfang der Reise auf diese Art und Weise mit allen Rohstoffen bekanntmachen, da Sie später wahrscheinlichnicht mehr die Zeit dazu haben. Genauso sollten Sie sich die Rohstoffe bzw.Produkte, die Sie von Aliens erhandelt oder gefunden haben, genau analysieren.

Nun können Sie die Rohstoffe bzw. Produkte miteinander kombinieren, um neue Produkte zu erhalten, die Sie dann auch wieder als Rohstoffe zur Kombination verwenden können. Um eine Kombination durchzuführen, klicken Sie die Rohstoffe bzw. Produkte, die Sie miteinander kombinieren wollen, nacheinander an, setzen Sie in eines der Kästchen in dem Kombinations- window rechts oben im Screen und klicken dann auf das 'Reaktion'-Gadget.
Sie müssen mindestens zwei Stoffe in dieses Window setzen, um eine Kombination durchführen zu können. Desweiteren muß mindestens eine Einheiteines jeden Stoffes produziert worden sein, da die Laborroboter eine Probedes Stoffes nehmen müssen. Sie können bis zu drei Stoffe miteinanderkombinieren.

Das Kombinationswindow soll die zu kombinierenden Stoffe darstellen undeventuell eine Reaktion anzeigen. Wenn Sie in eines der drei Kästchen in diesem Window klicken, wird der angew‰hlte Stoff in eben dieses Kästchen gesetzt. Wenn Sie ein Kästchen wieder löschen wollen, klicken Sieeinfach mit der rechten Maustaste hinein.

Wenn Sie auf das 'Exit'-Gadget klicken, gelangen Sie wieder in das Hauptkontrollzentrum des Raumschiffes.

Produktion

Zuerst einmal sollten wir erklären, wo der Unterschied zwischen Rohstoffenund Produkten liegt.
Aus Rohstoffen kann man neue Produkte herstellen. Es gibt jedoch auch Produkte, die weiterverarbeitet werden können. Diese tauchen dann alsobei Produkten und Rohstoffen auf.

Rohstoffe können logischerweise nicht hergestellt werden - man muß siefinden oder erhandeln.

Im Produktionsmenue können Sie die Ihnen bekannten Produkte herstellen. Jede Produktion eines Stoffes wird die Maschine zu einem bestimmten Gradauslasten, da jeder Stoff eine individuelle Herstellungsformel besitzt. Sie können also nicht unendlich viele Aufträge an die Laborroboter vergeben;Sie sollten sich überlegen wie Sie die Leistung der Produktionsmaschine am besten ausnutzen.

In der rechten oberen Ecke des Screens befindet sich wieder ein Scrollwindow, wie es Ihnen bereits bekannt sein sollte. Der einzige Unterschied zu den bereits erwähnten Scrollwindows besteht darin, daß hier am unteren Ende der Kästchen nicht nur die Anzahl der vorhandenen Einheiten (rechte Zahl) steht, sondern auch noch die Anzahl der vergebenen Produktionsaufträge für dieses Produkt (linke Zahl). Wenn Sie ein Produktmit der linken Maustaste anwählen, erhalten Sie eine entsprechende Kurzbeschreibung. Außerdem wird in dem Zutatenwindow ('Zutaten'), dieindividuelle Herstellungsformel für das angewählte Produkt angezeigt. JedesProdukt wird aus Rohstoffen oder anderen Produkten hergestellt.
Für jede Einheit, die von dem Produkt hergestellt werden soll, müssen ausreichend viele Rohstoffe oder Zwischenprodukte vorhanden sein. Wieviel eines bestimmten Stoffes verbraucht wird, wird im Zutatenwindow angezeigt.

Ein Beispiel wird dies verdeutlichen. Wenn Sie die Parabolantenne mit der linken Maustaste anklicken, wird im Zutatenwindow 3 Kg Silber, 1 Kg Kupferund ein Sensor angezeigt. Die Zahlen am unteren Ende der Stoffekästchen im Zutatenwindow bedeuten nun, daß man zur Herstellung einer Parabolantenne3 Kg Silber, 1 Kg Kupfer und einen Sensor benötigt. Wenn Sie nicht genügend Rohstoffe bzw. Produkte haben, können Sie nicht mehr produzieren.
In der linken oberen Ecke des Screens befindet sich ein Window, in demalle Ihnen bekannten Rohstoffe dargestellt werden. Dies ist wieder ein

normales Scrollwindow, wie es Ihnen bereits bekannt ist. Hier können Sie nun überprüfen, ob Sie noch genügend Rohstoffe besitzen, um die Produktion aufrecht erhalten zu können. Es ist allerdings lästig, wennSie in dem Scrollwindow einen bestimmten Rohstoff finden wollen, nur umdessen verfügbare Anzahl herauszufinden. Genau dies können Sie automatisch ausführen lassen, indem Sie auf einen Rohstoff im Zutatenwindow mit derlinken Maustaste klicken. Insofern das angewählte Kästchen im Zutatenwindow nicht leer oder der Stoff bereits im Rohstofwindow zusehen war, scrollt das Window automatisch den entsprechenden Stoff in den sichtbaren Bereich. Auf diese Art und Weise können Sie schnell und bequem herausfinden, ob Sie noch genügend Rohstoffe besitzen, um die Produktion fortzuführen.

Wenn Sie ein Produkt produzieren lassen wollen, klicken Sie einfach mitder linken Maustaste auf das 'Produzieren'-Gadget. Insofern Sie noch genügend Rohstoffe besitzen und die Maschine bereits nicht zu sehr ausgelastet ist, um die nächste Einheit zu produzieren, wird der Auftrag an die Produktions-roboter weitergegeben. Die Auftragsanzahl (linke Zahl) im Produktkästchen (Produktionswindow) wird um eins erhüht werden. Nun wird die Maschine Ihr gewünschtes Produkt produzieren. Die Auslastung der Maschine können Siejetzt an den Balken in der Mitte des Screens ablesen. In dem Maschinenwindow ('Last') werden zwei Balken dargestellt. Der linke Balken repräsentiert die Auslastung der Maschine, der rechte stellt die Anzahl der Aufträge dar. Beide Angaben werden in Prozent dargestellt. Sie können maximal 20 Aufträge vergeben.

Wenn Sie auf das 'Exit'-Gadget klicken, gelangen Sie wieder in das Hauptkontrollzentrum des Raumschiffes.

Die Ausrüstung

Die gesamte Produktion läuft auf zwei unterschiedliche Ziele hinaus. Sie benötigen Waffen, mit denen Sie Ihre ebenfalls produzierten Raumschiffe ausrüsten können, um das Mutterraumschiff zu verteidigen. Darüber hinaus benötigen Sie Rohstoffe bzw. Produkte, mit denen Sie handeln

können, um neue Rohstoffe bzw. Produkte oder auch Baupläne zu erlangen.
Die erhandelten Rohstoffe bzw. Produkte können lebensnotwendig für das Raumschiff sein!

Sie kennen die Baupläne von drei verschiedenen Raumschiffen, wobei Sie allerdings zu Anfang der Reise noch nicht alle herstellen können.

Jedes Raumschiff kann mit Produkten, die Sie produziert haben, ausgerüstet werden. Allerdings können Sie nicht jeden Ausrüstungsgegenstand beliebigoft in jedes Raumschiff einbauen. Auch kann nicht jedes Raumschiff alle Waffen aufnehmen.

Sie können natürlich nur Waffen und Verteidigungssysteme in Ihre Raumschiffe einbauen. Am Anfang Ihrer Reise sind Ihnen nurein Bruchteil der Ausrüstungsgegenstände bekannt.

Jedes Raumschiff (auch die Raumschiffe der Aliens) verfügt über einenTraktorstrahl, der kleinere Objekte an das Raumschiff binden kann. DerRoboter, die Mine und der Freezer können im Traktorstrahl der eigenenRaumschiffe mitgeführt werden. Jedes Raumschiff kann allerdings nur ein Objekt im Traktorstrahl halten.

Wenn Sie genügend Raumschiffe und entsprechende Ausrüstung produziert und genügend Piloten aufgetaut haben, können Sie zu dem Objektfliegen, das Sie im Radar angewählt haben.

Das Mutterraumschiff besitzt einen eigenen Hangar, der bis zu 10 produzierte Raumschiffe aufnehmen kann. Sie können nun die produzierten Raumschiffe mit den entsprechenden Gadgets in den Hangar beamen. Wenn Sieeinen Blue-Giant-Fighter produziert haben, können Sie ihn mit dem 'Add. Blau'-Gadget in den Hangar beamen. Entsprechendes gilt für denRed-Arrow-Fighter ('Add. Rot'-Gadget) und den Black-Phantom-Fighter ('Add. Schwarz'-Gadget).

Sie können die Raumschiffe, die Sie in den Hangar plaziert haben, auf dem entsprechenden Hangarplatz mit der linken Maustaste anklicken. Sieerhalten dann im Textwindow eine genaue Beschreibung der Ausrüstung und des Piloten (natürlich nur, wenn das Raumschiff mit einem Piloten besetztist). Außerdem sehen Sie das Raumschiff in einer vergrößerten Darstellungim Raumschifwindow ('Aktuelles Schiff'-Window).

Wenn Sie nun einen Piloten in das Raumschiff setzen wollen, müssen Sie zuerst einen aufgetauten Piloten auswählen. Dies geschieht mit dem'Piloten'-Gadget. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Gadget klicken, wird der jeweils nächste Pilot und seine Attributwerte imTextwindow aufgelistet. Wenn Sie alle Piloten aufgelistet bekommen haben, fängt die Auflistung wieder beim ersten Piloten an. Der Pilot, der zuletzt aufgelistet wurde, ist der aktuelle Pilot, der nun in ein Raumschiff gesetzt werden kann. Dies geschieht, indem Sie mit der linken Maustasteauf die vergrößerte Darstellung des aktuellen Raumschiffes klicken. Wenn Sie nichts falsch gemacht haben, befindet sich der Pilot dann in dem vonIhnen ausgewählten Raumschiff. Dies wird dadurch gekennzeichent, daß der Hangarplatz des Raumschiffes blaue Ecken hat. Sie erhalten darüberhinaus auch eine entsprechende Mitteilung im Textwindow.

Wichtig:
Sie müssen nun noch spezifizieren, welche Raumschiffe an dem folgenden Flug teilnehmen. Es können natürlich nur Raumschiffe ins All fliegen, diemit einem Piloten ausgerüstet sind. Wenn Sie ein Raumschiff zum Mitfliegen selektieren wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Raumschiff. Die blauen Ecken des Hangarplatzes werden sich in rote Ecken verfärben. Auch wenn Sie nur ein Raumschiff zur Verfügung haben (zu Beginn des Spieles), müssen Sie dieses ebenfalls anklicken, damit es startet!

Sie können nun noch die Raumschiffe individuell ausrüsten, wenn Sie wollen. Um in das eigentliche Ausrüstungsmenue zu gelangen, klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf das 'Ausrüstung'-Gadget oder mit

der rechten Maustaste auf den Menuebalken des Hangarwindows. Der Hangar verschwindetdann und Sie sehen einen Teil des Ausrüstungsmenues. Um wieder in dieHangardarstellung zu gelangen, klicken Sie entweder mit der linkenMaustaste auf das 'Schiffe'-Gadget oder mit der rechten Maustaste auf denMenuebalken des Hangarwindows. Sie können also, wenn Sie mit der rechtenMaustaste auf den Menuebalken des Hangarwindows klicken, zwischen beiden Darstellungsformen umschalten. Im Ausrüstungsmenu können Sie nun die verschiedenen Waffen- bzw. Verteidigungssysteme individuell in das angewählte Raumschiff einbauen und auch wieder herausnehmen. Jedes Waffen- bzw. Verteidigungssystem wird in einem kleinen Kästchen dargestellt. Am unteren Ende jedes Kästchens sehen Sie zwei Balken. Deruntere Balken (orange) gibt an, wieviele Einheiten dieses Produktes Siebesitzen. Wenn Sie mehr Produkte besitzen, als der Balken aus Platzgründen darstellen kann, wird der Balken am rechten Rand des Kästchens abgeschnitten.
Der obere Balken teilt sich in zwei Farben auf (hell- und dunkelgrau). Der dunkelgraue Balken gibt an, wieviel Einheiten dieses Produktes Sie in das Raumschiff einbauen können. Der hellgraue Balken gibt an, wieviele Einheiten dieses Produktes Sie bereits in das Raumschiff eingebaut haben. Der hellgraue Balken kann also maximal so lang werden wie der dunkelgraue, d.h. Sie können die maximal erlaubte Anzahl des Produktes in das Raumschiff einbauen. Wenn Sie ein Produkt in das Raumschiff einbauen wollen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Falls Sie noch genügend Produkte haben und das Raumschiff dieses Produkt noch aufnehmen kann, wird der orangene Balken um eine Einheit abnehmen (Produkt wird aus den Produktionshallenin das Raumschiff gebeamt) und der hellgraue Balken um eine Einheit zunehmen(und auf die Grenze des dunkelgrauen Balkens zulaufen). Wenn Sie ein Produkt aus dem Raumschiff ausbauen wollen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Produkt. Der oben beschriebene Vorgang wird dann wieder rückgängig gemacht.

Im Hangarwindow ist immer nur eine Hälfte der Waffen- bzw. Verteidigungs-systeme zu sehen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf

den Menuebalkendes Hangarwindows, um die jeweils andere Hälfte sichtbar zu machen. Wenn Sie nun alle Raumschiffe ausgerüstet haben, kˆnnen Sie zu dem Objekt fliegen, das Sie im Radar angewählt haben. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf das 'Start'-Gadget. Alle Raumschiffe, die zum Mitfliegen selektiert wurden (Ecken rot), fliegen der Reihe nach aus dem Hangar heraus undwerden vom Transporter des Mutterraumschiffes zu der Stelle im All gebeamt,an der sich das gewümschte Objekt befindet.

Wenn Sie die Raumschiffe wegschicken, sollten Sie zuerst überprüfen, ob diesenoch genügend Energie haben. Dies können Sie in dem Energiewindowunterhalb des Textwindows ablesen. Dort wird die Energie des Raumschiffesin Form eines Balkens dargestellt. Jedes Raumschiff hat eineunterschiedliche Maximalenergie.

Wenn Sie das Raumschiff gerade aus den Produktionshallen in den Hangar gebeamt haben, hat es natürlich noch keine Energieverluste hinnehmen müssen - der Balken im Energiewindow ist nur blau. Wenn das Raumschiff z.B. im Kampf Energie verloren hat, geht der Blauanteil des Balken herunter und der Energieverlust wird durch einen Grauanteil des Gesamtbalkens dargestellt. Der graue Anteil des Balkens stellt also immer den Energieverlust, der blaue Anteil die Energie des Raumschiffes darund beide Anteile addiert ergeben die maximale Energie, die das Raumschiff aufnehmen kann.

Sie können das Raumschiff reparieren, indem Sie von der Energie des Mutterraumschiffes einen Teil auf das angeschlagene übertragen. Dies geschieht, indem Sie mit der linken Maustaste auf das 'Reparieren'-Gadget klicken. Falls das Raumschiff Energieverluste hat hinnehmen müssen, nimmt nun der Blauanteil des Balken zu und der Grauenteil ab. Jedesmal, wenn Sie auf das 'Reparieren'-Gadget klicken, verliert Ihr Mutterraumschiff Energie. Sie können sich also durch die Reparatur auch selbst zerstören - seien Sie also vorsichtig! Sie werden zwar durch das Mitteilungswindow immer auf demneuesten Stand gehalten, was den Energielevel anbetrifft, aber Sie sollten die Raumschiffe nicht reparieren,

wenn Sie nicht mehr genügend Energie haben!

Sie können auch Raumschiffe wieder aus dem Hangar entfernen,wenn Sie sie nicht mehr benötigen.
Sie müssen jedoch zuerst den Piloten und die Ausrüstung entfernen und das Raumschiff vollständig reparieren. Wenn Sie dies getan haben, können Sie das Raumschiff wieder wegbeamen, indem Sie mit der linken Maustasteauf das 'Sub. Schiff'-Gadget klicken.

Wenn Sie auf das 'Exit'-Gadget klicken, gelangen Sie wieder in dasHauptkontrollzentrum des Raumschiffes.

Bevor Sie die Reise antreten

Bevor Sie die lange und gefährliche Reise antreten, sollten Sie sich mit den Funktionen des Mutterraumschiffes, sowie den Stoffen und den Kampfraumschiffen genau vertraut machen. Ansonsten kˆnnte Ihre Reise von kurzer Dauer sein!

Anzumerken wäre noch, daß Sie nicht im Hautkontrollzentrum des Schiffes bleiben müssen, wenn Sie mit einem Alien kommunizieren.
Sie können genausogut zuerst im Labor etwas ausprobieren,feststellen, ob Sie noch genügend Rohstoffe für den Handel haben odereinfach ins All fliegen und mit dem Alien kämpfen.
In jedem Fall gilt: erlaubt ist, was Spaß macht!

Der VectorPart

Wenn Sie Ihre Raumschiffe ausgerüstet und ins All geschickt haben, können Sie die Aktionen der Piloten genau vom Mutterraumschiff aus überwachen, ihnen Befehle geben und auch selbst eines der Raumschiffe fernsteuern. Ob Sie das Geschehen nur beobachten und überwachen, z.B. bei einem Kampf, oder besser selbst eingreifen, hängt von der jeweiligen Situation ab und bleibt völlig Ihnen überlassen.

Wenn die ausgewählten Raumschiffe starten, werden sie vom Bordcomputer direkt an den Ort des Geschehens gebeamt. Außerdem wird in der Nähe der Raumschiffe ein Kraftfeld erzeugt, der "Beamer". Dieser Beamer hat dieForm eines Tetraeders. Um zum Mutterraumschiff zurückzukehren, müssen die Piloten nur in dieses Kraftfeld hineinfliegen, dann werden sie automatisch zurückgebeamt.

Nach dem Beamvorgang kommen Sie in den taktischen "Supervisor". Hier können Sie die Aktionen aller Piloten überwachen und ihnen Befehle erteilen. Der Supervisor besteht aus vielen Monitoren, die wie folgt angeordnet sind:

01 02 03 04 *)

05 XX GV 06

07 08 09 10

Auf den Monitoren 01 bis 10 wird die nähere Umgebung der eigenen Raumschiffe dargestellt. Jedem Raumschiff ist ein Monitor zugeordnet.Es werden soviele Monitore benutzt, wie Raumschiffe gestartet wurden,also maximal zehn. In der Mitte der Monitore wird das entsprechende Raumschiff symbolisch dargestellt (blau, rot oder schwarz).
Am oberen Rand des Monitors steht der Name des Piloten, der in diesem Raumschiff sitzt. Am linken und rechten Rand wird der Zustand des Schutzschilds (S) und die Energie des Raumschiffs (E) angezeigt.Unten befindet sich die Anzeige für den Radarbereich (Zoom) undden Befehl, den dieser Pilot bekommen hat. Der Radarbereich wird automatisch vom Computer so eingestellt, das beim Kampf alle Gegnerdes Piloten zu sehen sind, ansonsten nur die nähste Umgebung.

Alle Objekte werden auf diesen Monitoren als Symbole gezeigt. Die eingenen Raumschiffe haben für jeden der drei Typen ein eigenes Symbol (blau, rot oder schwarz). Fremde Raumschiffe haben ein kleines braunes Raumschiffsymbol. Fremde Raumstationen und das eigene

Mutterraumschiff werden als braune Punkte dargestellt. Der "Beamer" ist ein kleinerroter Kreis. Raketen und Drohnen haben auch eigene Symbole (kleine rote Rakete und blaues Dreieck). Alle anderen Objekte sind grün (z.B. Meteore,Kisten, Minen...). Alle Gegner eines Raumschiffs (andere Raumschiffe, die dieses angreifen oder Raketen und Drohnen, die auf dieses zufliegen) blinken im entsprechenden Monitor (und nur in diesem!).

Der Monitor mit dem Namen "GENERAL VIEW" (siehe *): GV) stellt den Radarbereich so ein, daß alle wichtigen Objekte zu sehen sind.
Dabei befindet sich immer das gerade ausgewählte Raumschiff im Mittelpunkt des Monitors, oder der Beamer, wenn keines ausgewählt worden ist.

Außerdem befinden sich im Supervisor noch einige Tasten (siehe *): XX),die weiter unten erklärt werden.

Der Pfeil läßt sich sowohl mit der Maus (Port 1) als auch mit demJoystick (Port 2) oder den Cursortasten bewegen. Auswählen können Siedabei mit der linken Maustaste, dem Feuerknopf oder mit SPACE.
Wenn Sie auf einen der zehn Raumschiffmonitore klicken, wird dieser ausgewählt und färbt sich rot (natürlich nur, wenn dieser Monitor auchbenutzt wird). Klicken Sie auf den Monitor "GENERAL VIEW", ist keiner mehr ausgewählt.
Mit den Tasten "FIGHT", "WAIT" und "RETURN" können Sie dem ausgewählten Piloten (der mit dem roten Monitor) nun Befehle geben. Nehmen Sie die Taste "ALL", gilt der entsprechende Befehl für alle Piloten.Am Anfang haben alle Piloten den Befehl "WAIT" (steht jeweils unten aufjedem Monitor).

- Der Befehl "WAIT" bewirkt, daß der Pilot nichts tut. Er läßt sein Raumschiff treiben und ignoriert seine Umgebung. Wenn er jedoch angegriffen wird, wehrt er sich natürlich und versucht, seinen Gegner zu zerstören.
- Der Befehl "FIGHT" Im Gegensatz zu "WAIT" sucht sich der Pilot jetzt

selbst ein fremdes Raumschiff oder eine Raumstation und greift diese an. Hat er den Gegner zerstört, sucht er sich den nächsten. Allerdings wartet er vorher eventuell eine Weile, um sein Shield wieder aufladen zu lassen. Wird während eines Kampfes auf "WAIT" umgeschaltet, wird dieser erst beendet und dann wartet der Pilot wieder.

- Der Befehl "RETURN" Hierbei fliegt der Pilot so schnell wie möglich in den Beamer (z.B. nach der Mission oder wenn ein Pilot sein Raumschiff in Sicherheit bringen soll). Wenn alle Piloten zurückkehren, sollten Sie aber gut aufpassen, da es schnell zu Unfällen kommen kann, wenn alle Piloten auf einmal in den Beamer fliegen wollen...

Unter den Monitoren kann außer den Befehlen noch folgendes stehen:

- "ESCAPED" Der Pilot dieses Raumschiffs hat sich mit einer Fluchtkapsel gerettet, da das Raumschiff durch einen Angriff schwer beschädigt wurde und wohl bald explodiert wäre. Dieses Raumschiff ist nun führerlos, da der Pilot mit der Fluchtkapsel zum Beamer geflogen ist. Je mutiger ein Pilot ist, desto später flüchtet er.

- "KAMIKAZE" Wenn in einem Raumschiff keine Fluchtkapsel eingebaut ist und der Pilot sich auf diese Weise nicht retten kann, setzt er alles auf eine Karte. Er benutzt sofort alle noch vorhandenen Raketen und Drohnen, um den Gegner zu zerstören, bevor sein eigenes Raumschiff explodiert. Sollte der Gegner diesen massiven Schlag überstehen, versucht der Pilot außerdem, den Gegner mit seinem Raumschiff zu rammen. Damit werden dann wahrscheinlich beide Raumschiff zerstört.

Die Taste "HELPS":
Wenn Sie bei einem Kampf an den Schutzschild- und Energieanzeigen merken, daß ein Raumschiff stark geschwächt ist, können Sie versuchen,es mit dem Befehl "RETURN" zu retten; dabei kann sich der Pilot beiseinem Flug in den Beamer allerdings nicht mehr wehren. Die andere Möglichkeit wäre, einem anderen Piloten zu befehlen, diesem zu helfen. Dazu wählen Sie zuerst den Piloten aus, der einem anderen helfen soll (Pilot 1), klicken dann auf die Taste "HELPS" und dann auf den Monitor, dessen Pilot die Hilfe so dringend nötig hat (Pilot 2).
Der Pilot 1 wird dann ebenfalls den Gegner von Pilot 2 angreifen,ebenso Raketen und Drohnen, die Pilot 2 bedrohen. Dafür muß er abererst einmal in die Nähe von Pilot 2 fliegen.

Die Taste "EXIT":
Um nun die Umgebung aus der Sicht der Piloten zu bewundern oder um selbst ins Geschehen einzugreifen, können Sie den Supervisor mit der Taste "EXIT" verlassen und in das Cockpit des ausgewählten Raumschiffs umblenden. Dies geht auch, indem Sie einen Monitor mit der rechten Maustaste anklicken.

Im Cockpit:
In der Mitte befindet sich das Sichtfenster, durch das Sie andereObjekte, Raumschiffe und die Sterne sehen können.
Unter dem Sichtfenster ist das Radar, das alle in der Nähe befindliche Objekte darstellt. Das eigene Raumschiff befindet sich in der Mitte desOvals, das eine waagrechte Ebene durch das Raumschiff darstellt. Alle Objekte werden als Punkte gezeigt, die durch eine senkrechte Linie mit der Ebene verbunden sind. So können Sie erkennen, ob es sich links, rechts, vor, hinter, über, unter dem eigenen Raumschiff oder sonstwo befindet.
Am besten, Sie probieren es einfach einmal aus.
Die eigenen Raumschiffe werden im Radar dunkel dargestellt, fremde Raumschiffe heller. Raketen und Drohnen sind rot, alle anderen Objekte sind grün. Gegner, Raketen und Drohnen, die dieses Raumschiff angreifen,werden heller angezeigt.

Den Radarbereich können Sie selbst mit den Tasten “F9” und “F10” verändern. Das ist nötig, um weit entfernte Objekte zu finden oder um die genauePosition sehr naher Objekte festzustellen. Um das Radar sind nochweitere Anzeigen angeordnet. Links sehen Sie, wie schnell das Raumschiffnach oben oder unten fliegt, unten befindet sich eine Art Kompassund die Zoom-Anzeige. Im Radar gibt es auch noch drei Anzeigen, die aufleuchten kˆnnen: “LOCATED OBJECT” blinkt, wenn sich ein Objekt genau in Ihrem Zielkreuz befindet, “ROCKET” oder “DRONE” blinkt, wenn eine Rakete oder Drohne auf das Raumschiff zufliegt oder es beschießt. Links neben dem Radar ist außerdem noch eine Entfernungs-anzeige: je höher der Strich läuft, desto weiter ist das Objekt imZielkreuz entfernt.
Vier weitere wichtige Werte werden noch als waagrechte Balken dargestellt:

- “SPEED” ist die Geschwindigkeit des Raumschiffs
- “LASER” ist die Energie des Lasers. Bei jedem Schuß wird Laserenergie verbraucht, die dann wieder langsam aufgeladen wird. Je mehr Laser in einem Raumschiff eingebaut sind, desto mehr Energie verbraucht ein Schuß.
- “SHIELD” und “ENERGY”: Wenn das Raumschiff von einem Laser getroffen wird oder mit einem anderen Objekt zusammenstößt, wird das Schutzschild entsprechend geschwächt. Es lädt sich aber langsam wieder auf. Ist die SHIELD-Anzeige jedoch bei Null angekommen oder wird zuviel abgezogen, wird das Raumschiff selbst beschädigt. Die ENERGY-Anzeige entspricht dabei dem Zustand des Raumschiffs, erreicht sie den Wert Null, explodiert das Raumschiff.

Ganz oben steht schließlich noch der Name des Piloten (meistens).
Ist der Pilot mit der Fluchtkapsel geflüchtet, steht dort “Pilot escaped”,ist der Traktorstrahl aktiv, können Sie das ebenfalls hier sehen.
Die Farbe dieser Anzeige hat ebenfalls eine wichtige Bedeutung. Schalten

Sie auf eines der Raumschiffe um, steuert weiterhin der Pilot das Raumschiff, der Name des Piloten ist grün. Nun können Sie mit derTaste “C” selbst die Kontrolle über dieses Raumschiff übernehmen. Der Name färbt sich dann cyan. Das passiert aber auch, wenn Sie eineentsprechende Steuertaste dr¸cken oder den Joystick bewegen. Mit “C” gebenSie die Kontrolle wieder an den Piloten zurück.

Und wie steuern Sie nun diese Raumschiffe ?

Sie können es mit den Cursortasten, dem Joystick und der Maus bewegen. Mit links/rechts dreht sich das Raumschiff um die eigene Achse, mit hoch/runter bewegt es sich nach oben oder unten. Beschleunigt wird es mit den “SHIFT”-Tasten und dem rechten Mausknopf.Den Laser bedienen Sie mit der “RETURN”-Taste oder der “rechts-von-der-linken-SHIFT-Taste”-Taste, dem Feuerknopf oder der linken Maustaste.Das waren wohl erstmal die wichtigsten Tasten.

Da Sie vielleicht auch mal die anderen Raumschiffe steuern möchten, können Sie mit der “TAB”-Taste wieder in den Supervisor zurückschalten. Sie können dies aber auch mit den F-Tasten erreichen:
"F1" schaltet in das nächste blaue Raumschiff um, “F2” in das nächste rote und “F3” in ein schwarzes Raumschiff. Hier gibt es nun die Möglichkeitmit “F4” sogar in eine Rakete und mit “F5” in eine Drohne umzuschalten, um deren Flug zu beobachten. Das funktioniert natürlich nur, wennirgendwo ein entsprechendes Raumschiff oder eine Rakete/ Drohne herumfliegt.

Mit den Tasten “1”, “2”, “3” und “4” können Raketen abgeschossen werden (natürlich nur, wenn das Raumschiff mit ihnen ausgerüstet wurde).
Die Taste “1” schießt eine “Standard-Rakete” ab, die Taste “2” eine” MEGA-BLAST-MISSILE”, “3” eine “TRIPLE-MISSILE”, “4” eine “IRQ-229-MISSILE”. Dazu muß sich aber ein Objekt im Zielkreuz befinden, oder zumindest vor zwei Sekunden noch dort befunden haben (Die Anzeige” LOCATED OBJECT” blinkt). Die Rakete wird dann auf dieses Objekt zufliegen.

Genauso funktioniert der Abschuß einer Drohne mit der Taste “D” oder einer SuperDrohne mit “S”. Auch diese fliegen auf den Gegner im Zielkreuz zu und beschieflen ihn mit ihrem eigenen Laser. Sie kehren nach einer Weile wieder zum Raumschiff zurück und können dann wiederverwendet werden.
Einen Störsender gegen Raketen aktivieren Sie mit der Taste “J” (Jammer).Alle auf das Raumschiff zufliegenden Raketen werden dann abgelenkt, die Raketen müssen sich hierbei NICHT im Zielkreuz befinden.
Mit der Escape-Taste verläßt der Pilot das Raumschiff mit derFluchtkapsel, wenn diese eingebaut ist.
Also VORSICHT !!! Danach ist das Raumschiff nicht mehr steuerbar und somit verloren, der Pilot wird jedoch gerettet.
Mit der Taste “A” können Sie dem Piloten ähnlich wie im Supervisoreinen Befehl geben. Dazu muß sich ein Objekt im Zielkreuz befinden.Nach dem Druck auf “A” (attack) wird automatisch auf Pilotensteuerung umgeschaltet und der Pilot greift das Objekt an, bis es zerstört ist. Damit kann man einen sehr gezielten Auftrag erteilen, allerdingskann man den Piloten damit nicht nur gegnerische Raumschiffe angreifenlassen, sondern auch andere Objekte wie Meteore und Kisten. Deshalb müssen Sie hierbei auch aufpassen, daß Sie den Piloten nicht eines dereigenen Raumschiffe angreifen oder aus Versehen selbst auf eines der eigenen Raumschiff schießen lassen. Daher sollten Sie sich die FormIhrer eigenen drei Raumschifftypen genau einprägen, damit Sie sienicht mit fremden verwechseln.

Jedes Raumschiff kann mit dem Traktorstrahl kleine Objekte wie kleine Meteoriten und Kisten aufsammeln. Dazu muß sich das Objekt im Zielkreuz befinden, dann die Taste “T” dr¸cken. Nun wird das Objektvom Raumschiff festgehalten und fliegt immer hinter ihm her. DerTraktorstrahl kann aber nur auf kurze Entfernung aktiviert werden,deshalb müssen Sie sehr nah an das Objekt heranfliegen. Ebenfalls mit "T" wird ein Objekt im Traktorstrahl wieder losgelassen.Hat man nun einen Bergungsroboter im Traktorstrahl, kann er aus einemgroflen Meteor Rohstoffe fördern. Dazu muß sich der Meteor im Zielkreuz befinden. Wenn Sie nun “M” drücken, fliegt der Bergungsroboter über das eigene Raumschiff hinweg (deshalb

nicht gleich nach oben fliegen) auf den Meteor zu. Nachdem er sich in den Meteor gebohrt hat, können Sieihn wieder mit dem Traktorstrahl aufsammeln. Er kann erst wieder benutztwerden, wenn die gefundenen Rohstoffe im Mutterraumschiff abgeliefert wurden.
Ähnlich benutzen Sie einen Freezer. Wenn Sie “F” drücken, fliegt der Freezer auf das Objekt im Zielkreuz zu. Wenn er genau über dem Objekt, z.B. einem Raumschiff, steht, friert er es ein. Ein eingefrorenes Raumschiff ist dann völlig manövrierunfähig.

Mit der Taste “B” können Sie ein Objekt im Zielkreuz vom eigenen Raumschiff wegschieben. Je nach Masse des Objekts wird dem Raumschiffdabei aber Energie abgezogen, sodaß Sie besonders bei schweren Objekten sehr vorsichtig sein müssen.

Außerdem hat jedes Raumschiff noch einen Selbstzerstörungsmechanismus, der mit der Tastenkombination “Ctrl-Del” aktiviert wird.

Das Spiel kann mit der Taste “P” angehalten werden. Im Radar blinktdann “GAME PAUSED”. Sie können aber weiterhin zwischen den Raumschiffenumschalten um sich einen überblick zu verschaffen.

Die Icons:
Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich eine Reihe mit Icons. Die Zahl gibt jeweils an, wieviel man von jedem Waffensystem nochin diesem Raumschiff hat. Die ersten vier Icons zeigen die jeweiligeAnzahl der vier Raketentypen (das erste Icon für die “Standard-Rakete...),die Anzahl der Störsender, der Drohnen und SuperDrohnen. Das nächste Icon gibt an, ob eine Fluchtkapsel eingebaut ist. Die nächsten drei Icons zeigen, wieviele Raumschiffe man von jedem Typ noch besitzt(blaue, rote, schwarze Raumschiffe). Das letzte Icon gibt die Anzahlder gegnerischen Raumschiffe an.
Mit der rechten “Amiga”-Taste und der rechten “Alt”-Taste kann man eines der Icons auswählen und dann mit “SPACE” die entsprechende Waffe auslösen,die Fluchtkapsel benutzen, in ein anderes Raumschiff

umschalten oderin den Supervisor umblenden. Das Iconsystem kann anstatt der verschiedenen Tasten benutzt werden. Die Icons entsprechen dabei (von links nach rechts) den Tasten:

"1" "2" "3" "4" "J" "D" "S" "ESC" "F1" "F2" "F3" "TAB"

Die Mission:
Als Spieler haben Sie jedesmal eine andere Aufgabe zu erfüllen, um Ihr Ziel zu erreichen. Sie müssen mit den Piloten feindliche Raumschiffe zerstören oder bestimmte Stoffe oder Gegenstände finden.
Rohstoffe finden sich meist in irgendwelchen Gesteinsbrocken.
Kleine Meteoriten können mit dem Traktorstrahl aufgesammelt werden,bei größeren Meteoren brauchen Sie einen Bergungsroboter.
Oft finden Sie auch Kisten, die einfach im All treiben oder beider Explosion eines Raumschiffs frei wurden. Auch in ihnen findensich viele Gegenstände.
Im freien Weltraum angelegte Warendepots sind oft durch Minen oderein Null-K-Feld geschützt. Minen haben eine sehr große Sprengkraftund können bei einer Explosion alle Objekte in ihrer Nähe zerstören.
Ein Null-K-Feld ist besonders gefährlich. Man sieht nur den Projektor,der ein großes kugelförmiges Feld um sich herum erzeugt. Alle Objektedie in dieses Feld geraten, werden eingefroren. Um hier durchzufliegen, muß erst der Projektor zerstört werden, das erfordert aber einige Geschicklichkeit beim Umgang mit dem Raumschiff.
Manchmal tauchen im Weltall starke magnetische Störungen auf. Das hatzur Folge, daß die Waffensysteme der wenig abgeschirmten Raumschiffeversagen. Die Außerirdischen haben aber dasselbe Problem.

Auch beim Kampf gegen eine gegnerische Flotte gibt es verschiedene Taktiken, besonders beim Einsatz neuer Waffen. Hierbei spielen auchdie Attribute und Fähigkeiten der Piloten eine entscheidende Rolle.Ein Pilot sollte einen guten Pilotskill haben, um das Raumschiff gutund schnell manövrieren zu können und seine Gegner im Radar zulokalisieren. Mit einem guten Fightingskill kann der Pilot seineWaffensysteme richtig einsetzen, ansonsten wird er wohl öfter am Gegner vorbeischießen. Seine

Agressivität und sein Mut bestimmensein Verhalten beim Angriff und beim Ausweichen. Ist der Pilot zumutig, kann es vorkommen, daß er zu spät abdreht.
Wenn sich das Mutterraumschiff bei einem Kampf in der Nähe aufhält, kann es passieren, daß ein Alien dieses direkt angreift. Sie müssen diesen Alien natürlich sofort zerstören oder vom Mutterraumschiff ablenken.

Wenn alle eingenen Raumschiffe zum Mutterraumschiff zurückgekehrt sind oder zerstört wurden, verläßt man den Supervisor wieder.
Wenn noch führerlose Raumschiffe im All treiben, aus denen der Pilot geflohen ist, müssen diese noch selbst zerstört werden ("Ctrl-Del").Haben alle Piloten den Befehl "RETURN" bekommen, können Sie, wennkeine fremden Raumschiffe vorhanden sind, den Supervisor sofort verlassen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die "EXIT"-Taste klicken.

Hier noch einmal eine vollständige Auflistung der Tastenbelegung im Cockpit:

TAB in den Supervisor umschalten
F1 umschalten auf das nächste blaue Raumschiff
F2 umschalten auf rotes Raumschiff
F3 auf schwarzes Raumschiff
F4 ins innere einer Rakete
F5 in eine Drohne

F9/F10 verändert den Radarbereich (Zoom)

C wechselt zwischen Pilot und eigenhändiger Steuerung
CURSOR - Tasten bewegen das Raumschiff
SHIFT beschleunigen
RETURN Laser (auch die Taste rechts neben der linken SHIFT-Taste)

1 Standartrakete abschießen (auf Objekt im Zielkreuz)
2 Mega-Blast-Missile abschießen
3 Trible-Missile
4 IQ-229-Missile

J Störsender benutzen
D Drohne abschießen (auf Objekt im Zielkreuz)
S SuperDrohne abschießen

A Pilot greift Objekt im Zielkreuz an

T Traktorstrahl aktivieren/deaktivieren
M Bergungsroboter im Traktorstrahl benutzen (Meteor im Zielkreuz)
F Freezer im Traktorstrahl benutzen

B Objekt im Zielkreuz wird weggeschoben

Ctrl-Del Raumschiff zerstören

P Pause

AMIGA-Rechts/ALT-Rechts/SPACE Auswahl der Icons

©1991 Demonware Softwarehaus Gmbh. Manufactured in the UK.

Exclusive marketing and distribution by D M I .